SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 14

15 PTAS.

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Un año después de su primera aventura, los problemas de Abe se multiplican. Descubre cómo salir airoso de todos ellos.

- **TRUCOS.** R. Dreamer le saca jugo a F-Zero X y a las últimas novedades.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS /4/

Aún se le ve paseándose por la redacción con la cara verdosa y diciendo «Hola» y «Sígueme» a todo bicho viviente que se le cruza. Y es que el pobre THE SCOPE ha pasado de negro a verde al pasarse todo el mes jugando con la última maravilla de ODDWORLD. El resultado en cambio es la mejor guía que se puede hacer de este juego. La última fase la hemos reservado para dentro de un mes o dos, cuando hayáis podido llegar a la destilería SoulStorm Brew.







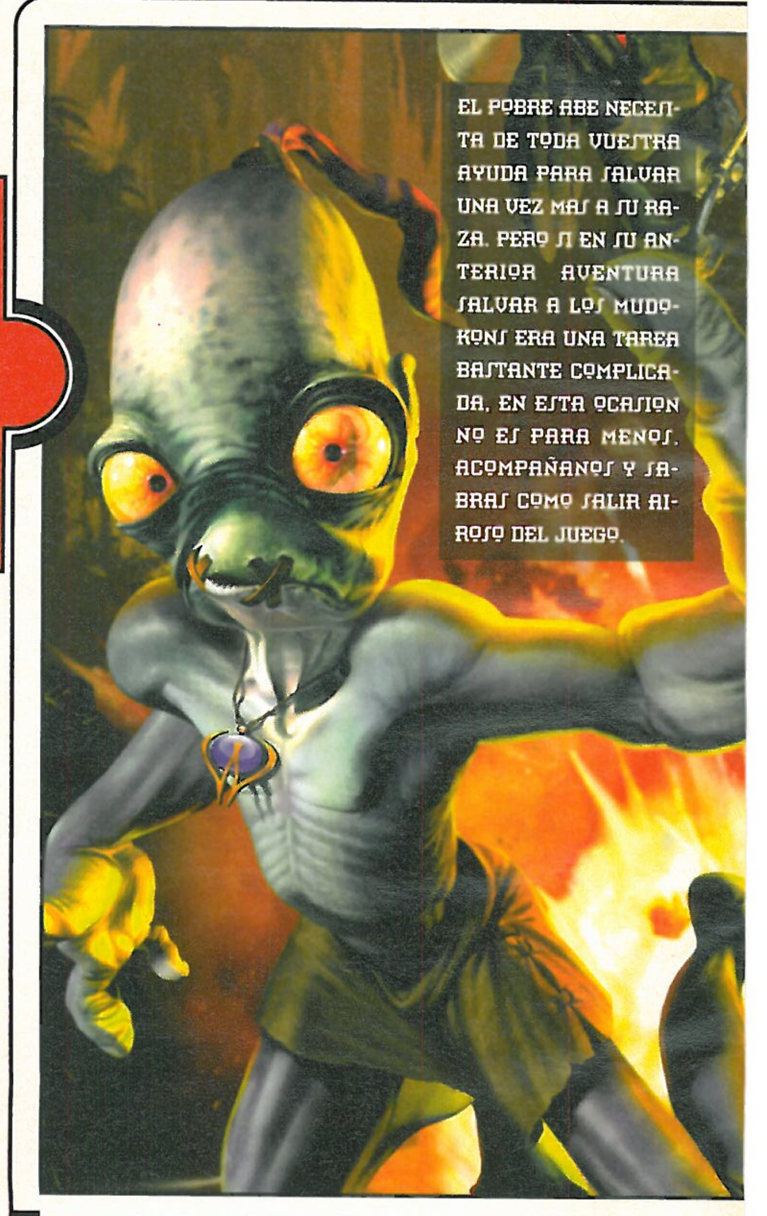




SUPERTRUCOS /62/

Debido a la longitud de ABE'S EXODDUS, este mes los trucos han reducido considerablemente su número de páginas. De todas maneras, son suficientes para contaros las mejores claves y secretos de los juegos más rompedores.

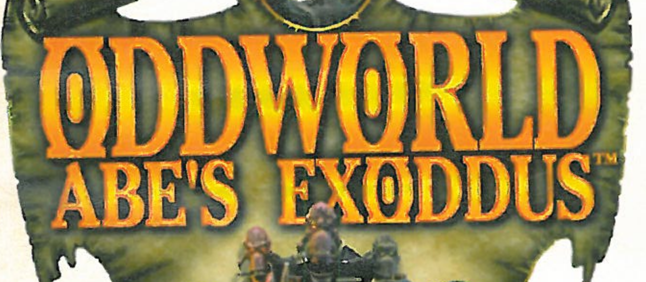


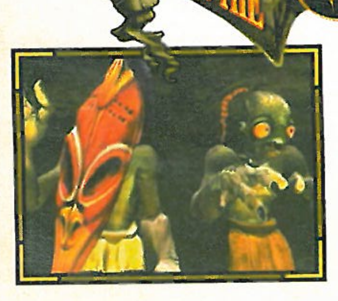


EL POBRE ABE NECESITA DE TODA VUESTRA AYUDA PARA SALVAR UNA VEZ MAS A SU RAZA. PERO SI EN SU ANTERIOR AVENTURA SALVAR A LOS MUDOKONS ERA UNA TAREA BASTANTE COMPLICADA, EN ESTA OCASION NO ES PARA MENOS. ACOMPAÑANOS Y SABRAS COMO SALIR AIROSO DEL JUEGO.

PLAYSTATION
AVENTURA/PLATAFORMAS
ODDWORLD/GTI

Ser un Mudokon no es demasiado agradable. Y no por ser verde y amorfo (total, NEMESIS lo es y no se queja mucho), sino por la cantidad de gente, por llamarlos así, que se dedica a amargarles la vida. Pero menos mal que entre todos ellos está Abe, un Mudokon simpaticón capaz de solventar cualquier impedimento que se ponga en su camino. Este juego no es imposible, pero lo que sí es más que probable es que algo se os pase desapercibido. En esta guía os mostramos prácticamente todos los secretos del juego, por lo que os aconsejamos que juguéis por vosotros mismos y, una vez acabado el juego, empecéis de nuevo siguiendo paso a paso la guía.



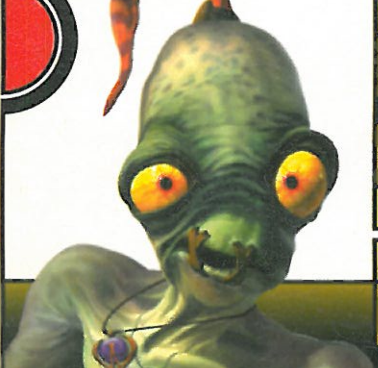




TUNEL 1



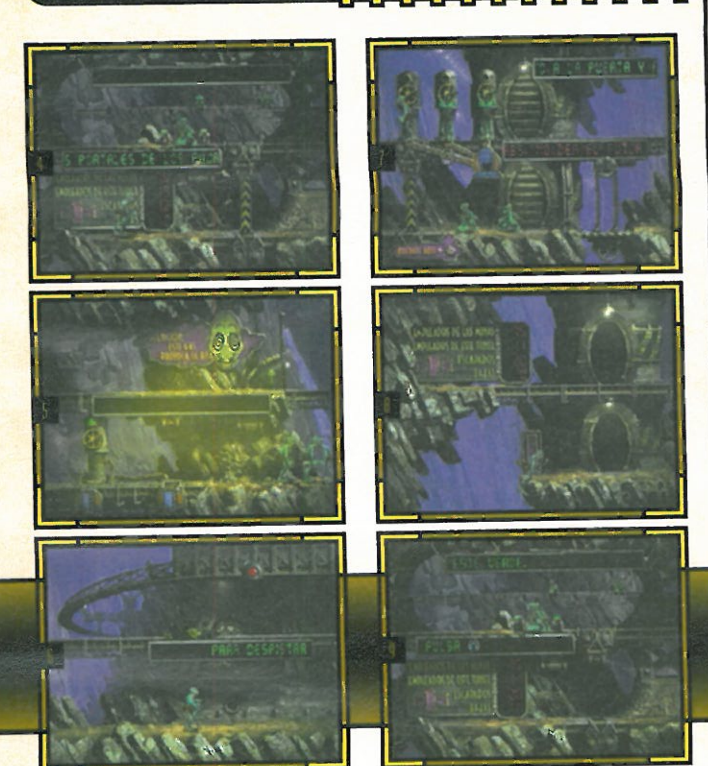
Empezamos la aventura. Nada más comenzar, en la primera pantalla, verás una especie de escombros (1). Baja y descubrirás el primer secreto (¿no te recuerda este comienzo







al mismo del primer juego protagonizado por Abe?). Baja rápido y ocúltate tras las sombras. Llama a los tres Mudokons y haz que te sigan. Páralos antes de la barrera eléctrica. Vuélvete a esconder en la parte izquierda y llámalos de nuevo. Cuando se acerquen a la barrera eléctrica tira de la palanca (2). Hazlo uno a uno, es más seguro. Una vez hecho esto, métete por el pozo. Haz que los tres giren las ruedas y abrirás la barrera (3). Salva a esos primeros tres colegas de raza. Cruza la barrera y salva a los nuevos que te encontrarás. Volvemos arriba. Nos vamos deslizando rodando hasta caer y volver a subir por el otro lado de la pantalla. Hacemos que nos siga el Mudokon de la pantalla anterior, activamos los pájaros y lo rescatamos (4). Se abrirá la barrera. Giramos la llave para bajar la barrera, llamamos al Mudokon, le pedimos perdón por ducharle, y hacemos que nos siga hacia la derecha. Encontramos otro círculo de pájaros por el que lo rescatamos. Segui-



mos. Tiramos de la llave siguiente, abrimos la barrera e intoxicamos a dos Mudokons (5). Un par de tortazos y vuelven a ser normales. Hacemos que nos sigan y que giren dos llaves para abrir la barrera. Haz que te sigan y sálvalos por los pájaros de la derecha. Coge el ascensor de cuerda y sube. Vete andando sigilosamente hacia la derecha para no despertar al guardián (6). Sigue hacia la derecha y tira de la palanca. Sube por la puerta. Ve a la izquierda, da un guantazo a cada Mudokon, y haz que te sigan sigilosamente. Haz que giren la llave contigo (7) y luego sálvalos por la izquierda de la pantalla. Baja, tira de la anilla y sálva a los otros dos Mudokons de abajo por la izquierda de nuevo. Deshaz todo el camino andado hasta llegar al ascensor. Baja por la izquierda (8). Sigue abajo, aprovecha las sombras y vete a la izquierda sin que te detecten los guardianes hasta llegar a la bom-

ba. Desactívala (9). Ahora retrocede y ve llamando desde las sombras a los Mudokons y haz que te sigan. Ten cuidado de que no te maten los Sligs, no es fácil. A la izquierda encontrarás un círculo de pájaros para salvarlos. Retrocede una pantalla y sube. Métete por el pozo y continúa hacia la izquierda. Posee al Slig del otro lado del precipicio (10). Ve hacia la izquierda con él, y encontrarás una parte secreta. Destruye al Slig y sube con Abe. Cuando encuentres el pozo, pasa de él y sigue andando. Caerás a la parte secreta. Utiliza los transportadores y vete salvando Mudokons. Al volver, métete en el pozo. Ve sigilosamente hacia la derecha, baja, sigue sigilosamente hacia la izquierda y sube. Llama a todos los Mudokons y haz que te sigan sigilosamente para no despertar al guardián (11). Ahora haz que giren las llaves (12) y prepárate para otro túnel.



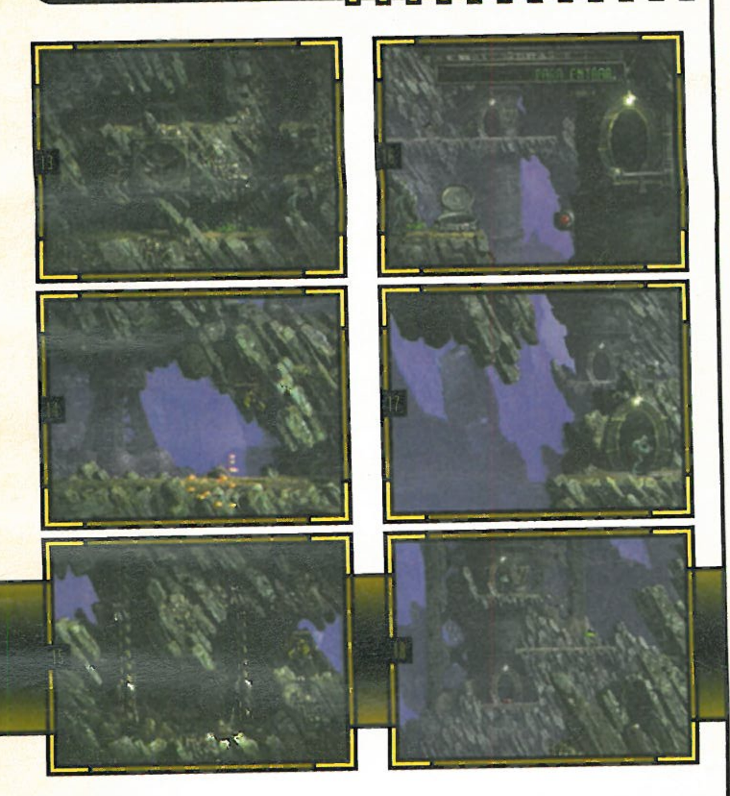






TÚNEL 2

Sigue hacia la derecha, métete por el agujero, y abajo a la derecha baja (13) a una nueva zona secreta. Métete por el pozo y rescata a los Mudokons. Ahora introdúcete en el otro pozo para volver a subir. Vuelve a hacer el camino y rueda en la



siguente pantalla al agujero para que no te pille el Slig volador (14). No te olvides saltar el precipicio. Caerás a un pozo que te dejará finalmente colgado al lado de una puerta. Métete por ella y saldrás a la pantalla del Slig volador. Poséelo, mata a los Sligs de la pantalla superior, entra por el agujero, sortea a los rodillos (15) y mata al siguiente Slig. Autodestrúyete. Ya con Abe, métete por el pozo de la izquierda. Baja por el precipicio y a la izquierda encontrarás una fase oculta. Salva a los Mudokons, vuelve al precipicio anterior, ignora a los Mudokons (no los puedes salvar aún) y métete por el pozo que pone «Regreso al Túnel 2». Vuelve a hacer el camino hasta el sitio en el que te quedaste colgado al lado de una puerta. Sube al lado de la puerta, y con carrerilla, salta hacia la izquierda y aparecerás a la izquierda de esa pantalla, tras una roca (16). Sigue hacia la izquierda y métete por

la puerta. Ve hacia la derecha y los Sligs te perseguirán. Vuelve a la puerta y posee uno para destruirlos (17). Entra por la puerta y vete a la siguiente puerta de la derecha. Al salir posee al siguiente Mudokon y condúcelo a la mina (18). Entra y


19




20


21

salva a los Mudokons (19). Vuelve por el pozo, métete por la puerta y ve hacia la izquierda de nuevo, para subir por el pozo. Ignora de nuevo a los Mudokons (20) y sal del túnel hacia las calderas (21).

TUNEL 3

Aparecerás con un Slog arriba hambriento. Ve hacia la derecha y pilla el ascensor (22). Baja y vuelve a la derecha hacia otro ascensor. Repite hasta que llegues a una zona con una palanca. No la pulses, sigue corriendo y haz que caigan por el agujero los Slogs grandes. Te seguirán. Cuando te vayan a pillar, pulsa la palanca y los desintegrarás (23). Gira la llave y sal. Verás un saco, salta y coge piedras. Pasa a la pantalla siguiente. Con las piedras practica puntería y destroza las minas. Tira de las palancas. Ve a la pantalla siguiente y con piedras destruye las minas (24). Salta sin carrerilla hacia la derecha para quedarte colgado. Déjate caer y llegarás



a una zona secreta. Métete por la puerta. Verás unos pájaros y un pozo. Métete en el pozo y subirás a una zona con Mudokons ciegos. Uno a uno condúcelos a la pantalla de la derecha con la ayuda de la palanca. Luego bájalos y, a la izquierda, destruye la mina (25). Baja con ellos con ayuda de la palanca pero no los salves. Sigue andando hacia la izquierda, sobrepasando los pájaros, y haz que giren las llaves para que baje el ascensor (26) Sube con ellos por el ascensor y llegarás a otra zona de Mudokons ciegos. Sálvalos a todos. Baja, vuelve atrás y métete por el pozo para volver. Sube y sal de este túnel.

Ahora irás bajando por unas escaleras y se cerrarán tras tus pasos unas barreras. Sigue hacia la derecha y salta la mina a la vez que coges más piedras si es que no llevas ya. Continúa hacia la derecha. Elimina con las piedras las 7 minas (27). Vuelve a por más piedras. Con-

tinúa y elimina las minas del rodillo. Sube y pulsa la palanca (28) para parar el rodillo. Baja y destroza las minas de arriba y abajo (29). Sigue por abajo y tira de la palanca para quitar la barrera de arriba. Sigue destrozando minas con piedras y









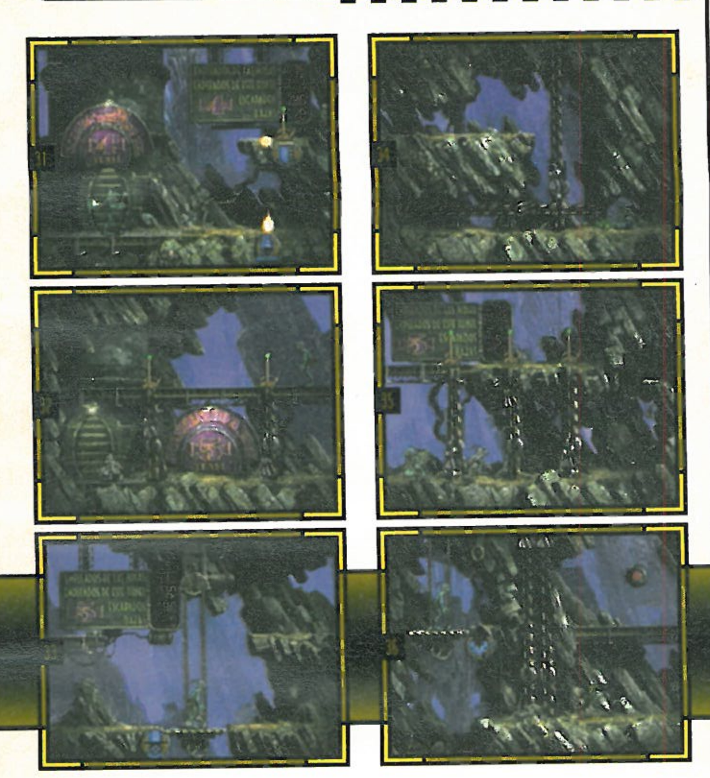
métete por la puerta. Llegarás a la zona del Mudokon ciego. Tira de la palanca y métete por la puerta después de salvar al Mudokon.

TUNEL 4

Baja y tira de la palanca para parar el rodillo. Continua hacia la derecha. Para el siguiente rodillo (30). Sigue de nuevo a la derecha, y desactiva los siguientes rodillos. Continúa. Sube y pulsa la palanca. Vuelve a por el Mudokon y sálvalo (31). Sal del tunel.

TUNEL 5

Tira una piedra para quitar la mina y deslízate debajo de los rodillos hacia la derecha. Sube arriba y pulsa las palancas para que se paren los rodillos (32). Llama al Mudokon para que te siga y sálvalo en la pantalla siguiente. Subirá un ascensor. No lo pilles. Rompe las minas y sigue caminando. Gira la llave. Sube y aprovisiónate de piedras. Baja con el Mudokon por el ascensor (33).



Sálvalo y métete por la puerta. Ahora verás dos rodillos. En vez de bajar, salta con carrerilla con cuidado de evitar el rodillo. Te quedarás colgado en un sitio. Sube y encontrarás a dos Mudokons ocultos. Baja con cuidado y continúa hacia la izquierda. Te encontrarás dos rodillos (34). Esquívalos, y desde la izquierda, salta hacia la derecha, justo encima de donde ves que cae gravilla. Sube y tira de la anilla, baja y continúa hacia la izquierda. Deslízate y evita los tres rodillos (35). Ve hacia la izquierda, súbete en la plataforma de los dos Mudokons ciegos. Haz que te sigan, y cuando estén abajo, ve con ellos a la izquierda. Tira de la palanca y baja por el ascensor. Cuando el Slig se vaya, haz que el Mudokon te siga. Páralo. Cuando vuelva el Slig y esté debajo de los rodillos, tira de la anilla (36) y hazlo picadillo. Ve hacia la derecha, sube y, al lado del ojo rojo, sube de nuevo. Métete por el pozo. Da

a la palanca para activar el ascensor. Vuelve al pozo camino del ascensor, llévate al Mudokon. Llama a los Mudokons de antes y que te sigan todos. Detenlos al lado del ascensor, sube, y desactiva los rodillos. Ahora sálvalos a todos y sube





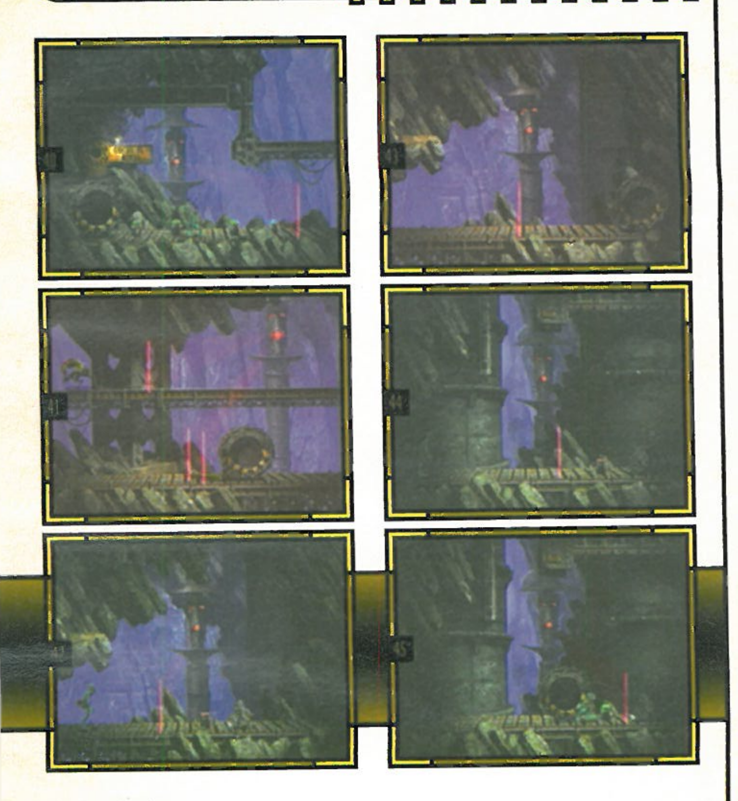




con el ascensor. A la derecha de la última palanca sube. Salta a la izquierda y tira de la anilla para detener los rodillos. Ahora ve a la derecha. Sube, haz que te sigan los de arriba (37). Baja con todos y sálvalos. Ahora vamos a la salida de este pasadizo. Para ello vuelve de nuevo a la parte de abajo del todo, por el ascensor, y sal del túnel.

TUNEL 6

Avanza hacia la derecha sigilosamente para que no se despierte el Slig, y con cuidado de que los sensores rojos no coincidan contigo cuando estés moviéndote (38). Baja por el precipicio. Repite la operación pasando al lado del siguiente guardián dormido. Pasa a la siguiente pantalla y deslízate al piso de abajo, entre las 3 bombas (39) y desactívalas. Ve hacia la izquierda y vuelve a andar sigilosamente con cuidado de que no te detecten los sensores. Llegarás a una pantalla llena de bombas y un sensor. De-



sactívalas todas sin que el sensor te detecte (40) y súbete al coche de minas. Subido en él dirígete todo a la izquierda haciendo explotar todas las minas que encuentres y atropellando al Slig (41). Continúa hacia arriba y, cuando estés ante el Slig que vigila a los Mudokons, pulsa el botón cuadrado para que el barril caiga sobre él. Sal del barril y rescata a los tres Mudokons. Métete de nuevo en el barril y aplasta al siguiente Slig. Sal del barril, y en la pantalla de la derecha verás a un Mudokon al lado de una bomba y un sensor (42). Ahora tienes que ser muy rápido, o el Slig vigilante de la pantalla siguiente os matará a los dos. Desactiva la bomba, y haz que el Mudokon te siga. Una vez que éste halla pasado del barril, métete en él y aplasta al Slig (43). Sal del barril, y en la siguiente pantalla verás a dos Mudokons trabajando al lado de una bomba y un sensor (44). Acerca lo más que puedas el

barril a la bomba, sin que explote, desactívala y llama a los Mudokons (45). Métete en el barril y, una vez que éstos lo hayan sobrepasado, muevete con él para aplastar al Slig que acudirá en cuanto la alarma se dispare. Sigue andando con el ba-

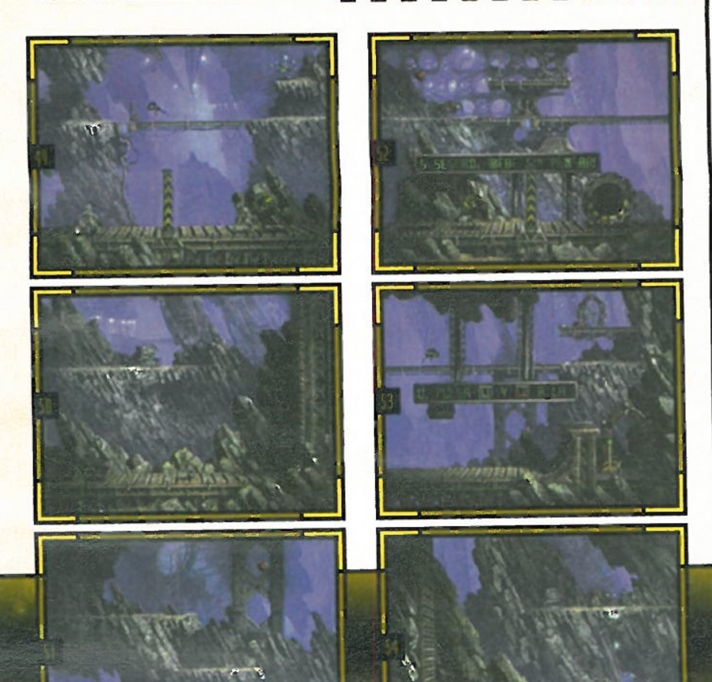








rril y aplasta las bombas que guardan el círculo de pájaros (46). Vuelve a por los Mudokons y rescátalos. Vuelve de nuevo al barril y continúa hacia la derecha y arriba. Cuando llegues a una pantalla con una barandilla superior pequeña a la izquierda, salte del barril y sube. Camina hacia la izquierda rodando hasta que caigas a una plataforma con una puerta. Métete por ella y camina hacia la derecha y verás a más Mudokons para rescatar (47). No te olvides del Mudokon que está en la plataforma superior, en la pantalla anterior. Deshaz tus pasos, vuelve al barril y continúa hacia la derecha. Verás tres Mudokons, una bomba y un guardián. Acércate con el barril al primer Mudokon, bájate, desactiva la bomba y vuélvete a meter en el barril. El guardián te seguirá, así que vete con el barril hacia la izquierda y, cuando no haya Mudokons, aplástale. Una vez hecho esto, bajate del barril y rescata a los últimos Mudokons (48). Métete por la puerta y a por el 7.



TUNEL 7

Avanza a la derecha sigilosamente para no despertar al guardián. No hagas nada con la palanca, continúa y posee al guardián dormido (49). Haz que tire de la palanca para que se baje la viga de las plataformas que están en primer plano. Haz que se muera el Slig. Continúa andando y métete en el túnel (50). Aparecerás al lado de tres Sligs que despertarás. Sal corriendo y en la pantalla siguiente tira de la palanca y sigue corriendo. Avanza y baja las plataformas que te encontrarás. Deslízate por la izquierda de las últimas (51). Al caer despertarás a otros Sligs. No te metas en el pozo y avanza rodando a toda pastilla y pulsa la palanca. No te subas a la plataforma (52), porque sino te quedarás atrapado. Sigue rodando y llegarás a un transportador (53). No lo uses y posee al Slig que te ha seguido. Una vez poseído mata al

otro Slig y luego destrúyete. Deshaz el camino andado y, a la izquierda del todo, posee a los Sligs de abajo (54). Una vez muertos todos pulsa la palanca si antes no te ha dado tiempo, usa el transportador y métete en el barril. Explosiona las mi-









nas del camino (55) y continúa hacia la izquierda. Baja con el barril y aplasta al guardián Slig con cuidado de no matar a ningún Mudokon). Conduce a los Mudokons a la puerta de pájaros y luego vete a la caldera de nuevo (al túnel 3), porque ha llegado la hora de mandar esto a freir espárragos.

CALDERA

Una vez que aparezcas por la puerta, vete a la izquierda y baja las plataformas con cuidado de que no te mate el Slig volador. Vete a la izquierda y vuelve a subir (56). Sigue la flecha de la caldera y sube por la plataforma sin que te mate el Slig volador. Sigue subiendo y ocúltate en las sombras siempre que aparezca el Slig. Una vez arriba del todo, pulsa la palanca que eliminará la barrera eléctrica que protege los volantes (57). Vete al primero de ellos y gíralo. Una vez hecho, tírate por la izquierda sin miedo. Caerás diréctamente en la zona de sombras.













Haz lo mismo con los siguientes volantes, valiéndote de las sombras para que no te pille el Slig volador pesado. En el último de ellos se encenderá la alarma y tendrás sólo unos segundos para abandonar el lugar (58). Vete corriendo abajo a la derecha hacia donde pone «Salida de Emergencia» y, al explotar (59), saldrás despedido envuelto en llamas, pero afortunadamente para ti, más sano y fresco que una manzana (60).

NECRUM

Anda hacia la izquierda, salta a la plataforma central y vuelve a saltar hacia la superior. Te quedarás colgado, baja y deslízate (61) para caer en un pozo y un secreto. Salta y ocúltate tras los barriles. Salta y pasa a la siguiente pantalla (62). Rueda entre barril y barril. Llama a los Mudokons y que te sigan para que no les aplaste el cuchillo. Detenlos antes de llegar a las bombas (63).

Desactívalas, rescátalos y métete por el túnel para volver a Necrum. Sigue avanzando hacia la izquierda y luego arriba hasta que llegues a una plataforma de la que deberás bajarte por su lado izquierdo (64). Caerás a un pozo que te mandará



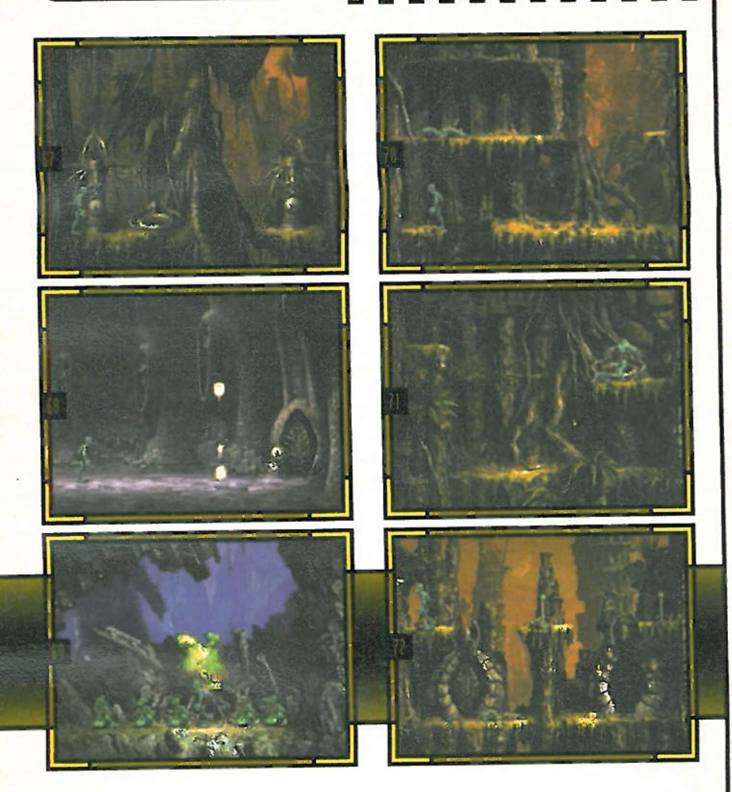






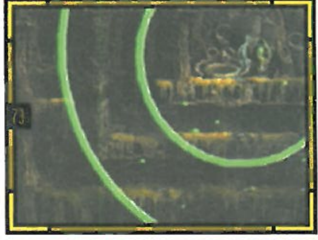
directamente a dos plataformas muy pequeñas. No andes, da al botón de salto y las superarás fácilmente. Sigue a la derecha y canta para activar el transportador oculto en los pájaros (65). Métete por el pozo siguiente y sigue avanzando sin problemas. Llegarás a una cueva a la que deberás entrar agachado, y te precipitarás a una zona en la que hay dos puertas (66). En esta parte hay cuatro piedras con forma de mano, dos a la derecha y dos a la izquierda, que deberás activar para abrir la puerta superior (67).

Métete por dicha puerta y llegarás a un pasadizo en el que verás un transportador de esos que se crean al cantar a los pajaritos y una puerta (68). Si pasas al transportador llegarás a una zona repleta de Mudokons que no te dejarán hacer nada si antes no completas otras misiones (69). Así que vuelve por el transportador de pájaros y métete en la puerta que se activará al pulsar la piedra-mano. Volverás a las puertas y ahí deberás atravesar un



túnel de pájaros para aterrizar en otra parte de Necrum. Sigue caminando y te encontrarás con los Fleech, unos gusanos no demasiado peligrosos si sabemos evitarlos (Doc tiene unos cientos de ellos amaestrados en sus calzoncillos). Baja todo lo que puedas (70) hasta llegar a una pantalla con un túnel, ve corriendo hasta él, y te llevará a una jaula de espíritus (71). Rómpela y se abrirá la puerta superior que, como estarás imaginando, debes cruzar. Ahora se sucederán una serie de pantallas en las que deberás activar palancas y anillas para ir avanzando, mientras evitas que los repugnantes Fleech te devoren (72). Trata de que se agrupen cuando te persigan y hazles ir de lado a lado de la pantalla mientras vas pulsando y activando los resortes. Al final de unos cuantas pantallas llegarás por fin a una zona en la que deberás bajar hacia abajo, hasta llegar a una nueva tumba de espíritus.

No olvides bajar al principio por la derecha. Rompe la tumba y recibirás el poder de la invisibilidad (73), que se activa al cantar. Ten cuidado, porque no es eterno y sólo puedes usarlo una vez. Para recuperarlo deberás volver a la tumba. Métete en









el túnel y baja de nuevo pero por la izquierda. Al llegar de nuevo a la pantalla de la tumba, hazte invisible (74), vete a la derecha, sube, luego a la izquierda y vuelve a subir hasta llegar a la puerta que te saque de este infierno. Saldrás en otra parte de Necrum, ve a la izquierda y métete por otra puerta. Vete hacia la izquierda después de un salto, usa el transportador de pájaros y vete de túnel en túnel hasta llegar a esta pantalla (75). Deslízate agachado hacia la derecha y encontrarás un círculo de pájaros que te transportará a un secreto (76). Antes podías haber descendido por un precipicio en segundo plano, pero eso te impediría llegar a este secreto y en vez de a Scrabania iríamos primero a Paramonia. Asciende a la plataforma con el guardián dormido, da un paso sigiloso, date la vuelta y salta para activar la palanca. Ahora corre hacia la derecha hasta llegar a la siguiente pantalla (77). Ve desactivando rápidamente las bombas antes de que la tram-













pilla nos haga caer. Si caemos y no nos detecta el sensor, deberemos meternos en el pozo y volver a rehacer el camino. Una vez desactivadas, da a la palanca y vuelve atrás para activar la bomba que acabe con el robot lata. Ve a por tus Mudokons y sálvalos (78). Para activar los pájaros asómate levemente por la otra pantalla. Ahora, por fin, métete en el túnel y abandona Necrum para ir a la zona Scrab. Esto no ha hecho nada más que empezar.

SCRABANIA

Avanza hacia la derecha, activa una palanca y métete en el pozo que dejaste atrás. Tira de la anilla para bajar a la plataforma inferior (79). Sigue avanzando y rompe la tumba para abrir la puerta (80). Aparecerás en segundo plano. Corre para que los Fleech no te pillen. Métete por el pozo y rompe la tumba para tener invisibilidad (81). Corre a la derecha como si te persiguiera NEMESIS

en tanga de cuero, hasta llegar a una puerta situada en una plataforma superior (82). Entra por ella y avanza hacia la derecha. Métete en el primer pozo y salta para llegar a una pantalla en la que hay una tumba. Sube, activa la palanca y po-





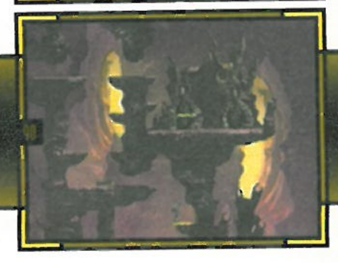




see al Scrab (83). Mata al Fleech con él, vuelve a la izquierda y desposéelo. Ahora vete a la derecha y rompe la tumba para tener invisibilidad. Vete hacia la mano a la que llegas tras meterte en el pozo, hazte invisible y corre hacia la derecha como si te esperara Tyra Banks en tanga de cuero. Al llegar a la puerta cerrada, sube y rompe otra tumba que abrirá la puerta. Baja y métete por ella. Posee al Scrab (84) y haz que mate a todos los que por ahí pululan. Cuando acabes, déjalo a la izquierda del todo encerrado. Ahora vete a la derecha y llama la atención del Fleech para que te persiga. Llega a la zona de la tumba, rómpela y vuelve a poseer al Scrab para que se cepille al Fleech. Ahora vete a la derecha, rompe la otra tumba y escapa. Vete de puerta en puerta hasta llegar a la pantalla de los pájaros (85). En vez de escalar a la plataforma, deslízate agachado. Llegarás a una zona con un pozo y un transportador de pájaros. Trata de llegar a él sin que te pille el



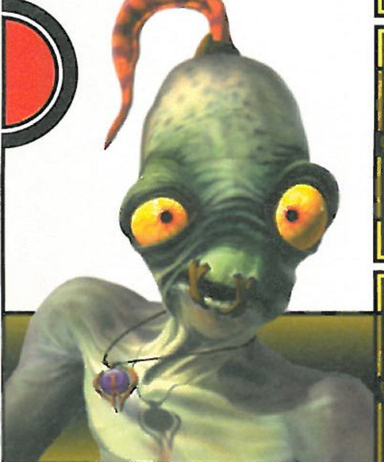


Scrab y llegarás a la zona secreta (86). Haz que te sigan los Mudokons y pulsa la palanca. Baja a todos a la parte de abajo y condúcelos al lado de los cuchillos parados y diles que se detengan (87). Ahora sube y activa la palanca. Baja y ve corriendo a la otra palanca que para los cuchillos. Canta y sálvalos. Hay que hacerlo muy rápido o el Fleech nos pillará. Luego hay que subir y meterse en el pozo de la primera pantalla del secreto. Ahora escala y métete por la puerta de pájaros. Llegarás a una zona con un pozo (88), métete por él y llegarás al templo. Ahora nos meteremos en la puerta en la que hemos aterrizado tras saltar del pozo. Apareceremos en segundo plano. Vete hacia la izquierda hasta encontrar una palanca que deberás activar (89). Ahora vuelve casi al principio y métete por el primer pasadizo (90). A la derecha verás una tumba, destrúyela sin que los Fleechs te pillen y vuelve

hacia arriba para completar esta puerta. Ahora sin meterte por ningún pozo, vete a la puerta de la derecha. Dentro de esta puerta, vete por las plataformas superiores hasta la derecha del todo, pulsa la palanca, haz que te sigan los Fleech









hasta que caigan al lugar donde estaba el Scrab. Posee al Scrab y mata a los Fleech (91). Da la vuelta y rompe la tumba para que te den la invisibilidad (92). Hazte invisible y rompe la siguiente tumba para ya finalmente ir a la puerta de salida a la derecha del todo. Después de entrar en la puerta, métete por el pozo. Saldrás a la parte trasera. Ahora, sin que te pille el Scrab, métete por el pozo de la izquierda, rompe la tumba sin que te pillen los Fleech y recibirás la invisibilidad. Volverás a la pantalla de segundo plano (93). Ahora vete al túnel de la derecha. Hazte invisible (94), rompe la tumba y vuelve a la primera pantalla para meterte en la puerta de la izquierda. Volvemos al templo y nos metemos por el primer pozo que nos encontramos, el de la derecha. Nos metemos en la puerta en la que aterrizamos. Vamos pitando hacia la derecha para que no nos pillen los Fleech (95). Nos metemos por el pozo y pulsamos la palanca (96) para encerrar



al Scrab. Bajamos y damos a la palanca de la izquierda para abrir la barrera. Vamos corriendo a la derecha, subimos y activamos la palanca para liberar al Scrab. Esto ahuyentará a los Fleech. Ahora poseemos al Scrab (97) para ventilarnos a los Fleech. Una vez hecho esto, nos vamos con el Scrab a la derecha, lo desposeemos y volvemos a encerrarlo. Ahora con Abe vamos a la izquierda y rompemos la tumba. Volvemos y liberamos al Scrab desde arriba. Lo volvemos a poseer y lo mandamos a la izquierda del todo. Lo desposeemos, nos hacemos invisible y bajamos para escapar (98). En la zona en la que salimos, debemos ir abajo del todo y deslizarnos por una plataforma oscura situada debajo de la que sujeta al Scrab (99). Vamos a la izquierda del todo y activamos la palanca, volvemos al lugar de partida y poseemos al Scrab para que se ventile a los Fleech que hemos liberado con la pa-

lanca. Una vez hecho esto nos traemos al Scrab a nuestro lado y lo desposeemos. Ahora hay que volver a la primera palanca y volver a activarla para encerrar al Scrab que está en segundo plano. Ahora volvemos al principio y saltamos para

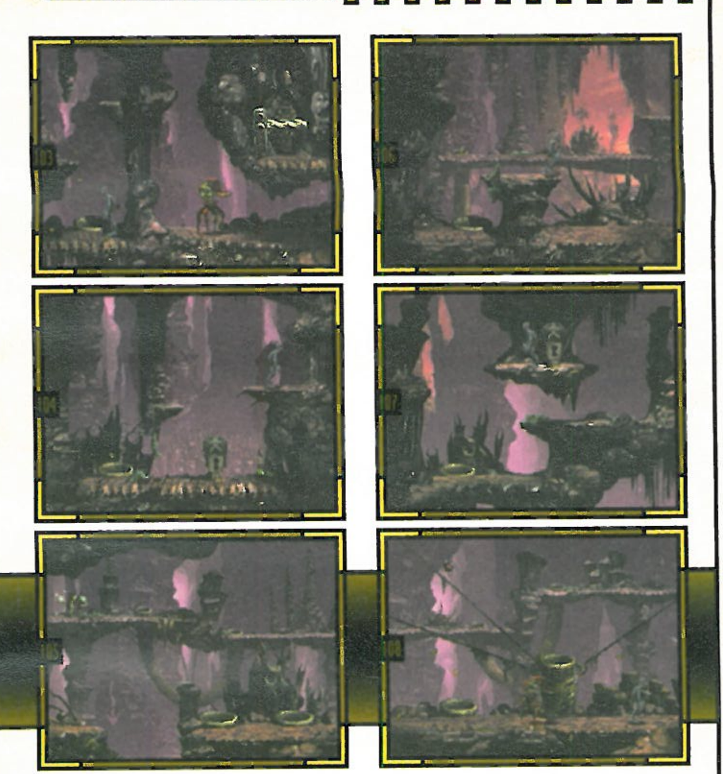








irnos al primer pozo sin que nos pille el Scrab. Apareceremos en el segundo plano (100). Pulsa la palanca y vuélvete a meter por el pozo. Corre a la derecha para que no te pille el Scrab. Ahora volvemos a la primera palanca y liberamos al Scrab. Lo poseemos y matamos a los Fleech. Volvemos a encerrar al Scrab y retornamos al principio para metemos por el primer túnel. Rompemos la tumba sin peligro y recibiremos la invisibilidad además de abrírsenos la puerta de salida. Ahora hay que volver una vez más a la primera palanca para quitar la barrera de la puerta. Una vez hecho nos volvemos invisibles (101) y escapamos mondos y lirondos. Volvemos al templo y escalamos para ir a la puerta de arriba a la derecha (102). Vete hacia la derecha hasta que caigas en una plataforma con un pozo (103). Continúa hasta el borde de la siguiente plataforma y desciende hasta una pantalla con una tumba (104). Ten cuidado con los Fleech y rompe la tumba. Méte-



te por el pozo. Camina hacia la derecha y vete por el pozo que antes viste en el hueco. Saldrás arriba. Hazte invisible y activa las palancas. Caerás abajo junto al Scrab. Continúa, rompe la tumba y escala hacia la puerta de salida. De vuelta al templo, baja hasta entrar en la puerta que aparece en el centro de la pantalla. Aparecerás en un segundo plano, corre hacia la izquierda y entra en los pozos que te encuentres. Llegarás a una tumba que, obviamente, deberás romper (105). Sigue hacia la izquierda y métete por el último pozo. Pasarás a un primer plano (106) y deberás correr hacia la derecha para evitar a los Fleech. Déjate caer por el siguiente precipicio y caerás en un pozo que te llevará a otra tumba que debes romper. Vuelve a meterte en el pozo y, de un pozo a otro, te llevarán a otra tumba (107). Rómpela y vuelve al pozo, que te catapultará a escasos metros del Scrab (108).

Corre hacia la derecha y súbete en la plataforma. Sigue y baja, luego a la izquierda y rompe la última tumba. Al romperla, la barrera que te separa del Scrab desaparecerá, así que corre hacia la puerta y salta para agarrarte a la plataforma. Entra

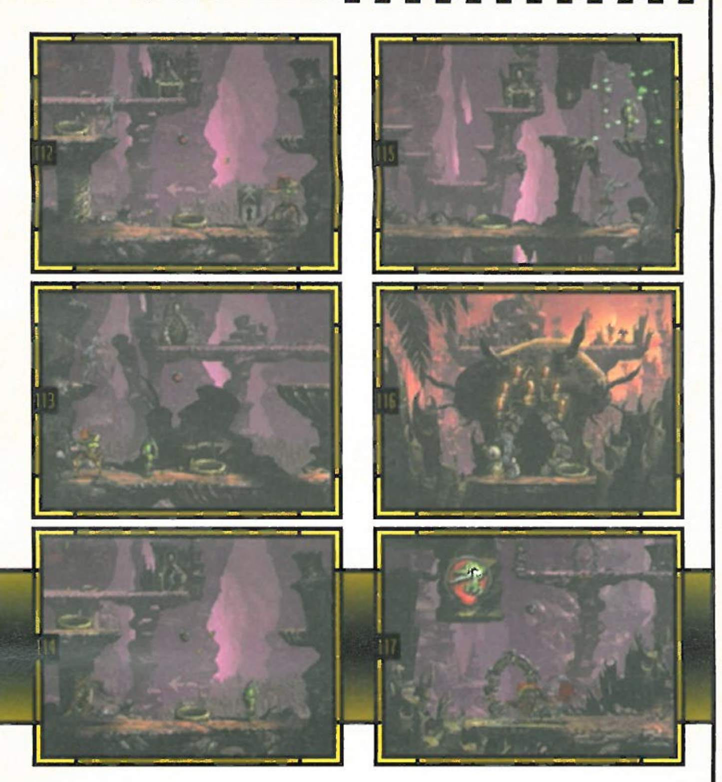








por ella, y de vuelta en el templo, introdúcete en la última puerta, arriba a la izquierda. Ve a la derecha y espera a que el Scrab venga. Si no viene sube por la plataforma y baja en cuanta venga. El Scrab saltará y te dejará vía libre en la parte de arriba (109). Ve hacia la izquierda y pulsa la palanca que elimina la barrera de abajo. Cuando pase el Scrab, vuelve a pulsar la palanca (110). Ahora podrás destruir la tumba sin peligro. Desde arriba, haz que los dos Scrabs se junten y que se mate uno de ellos (111). Ahora haz que te vuelva a seguir y enciérrale de nuevo bajando y subiendo la palanca. Métete por el pozo y sal por la puerta. Aparecerás en un segundo plano. Ve hacia la derecha y introdúcete por el pozo (112). Salta desde la plataforma donde estás hacia el pozo que está al lado del Scrab. Aparecerás en la parte izquierda al lado de una tumba. Rómpela y súbete a la plataforma de la izquierda (113). Salta sobre el Scrab y súbete a la plataforma. Des-



de ésta, en la misma pantalla, salta sobre el pozo para repetir la operación pero en la parte derecha. Ten paciencia, porque te matará unas cuantas veces hasta que consigas hacerlo. Una vez lo consigas, métete por el pozo de la plataforma superior para ir a la puerta de salida (114). Ahora aparecerás en un segundo plano. Ve a la derecha y métete por el primer pozo. Aparecerás en el primer plano y con un Scrab debajo de la plataforma en la que te encuentras. Cuando esté a la derecha, salta abajo, corre y súbete en la plataforma que tiene la tumba. Destrúyela. Al romperla caerás abajo. Métete por el pozo antes de que te pille el Scrab. Ahora métete en el siguiente pozo del segundo plano y repite la operación (115). Sal por la puerta y vuelve al templo. Métete por el primer pozo y llegarás a la puerta que te permite escapar de Scrabania (116). Ahora ve corriendo a la izquierda, hasta llegar al trans-

portador automático. Aparecerás en primer plano, pero corre hacia la izquierda porque un Scrab está a punto de aparecer (117). Ve agachado para esquivar una barrera y llegar al siguiente transportador. Te llevará arriba, donde unos Fleech



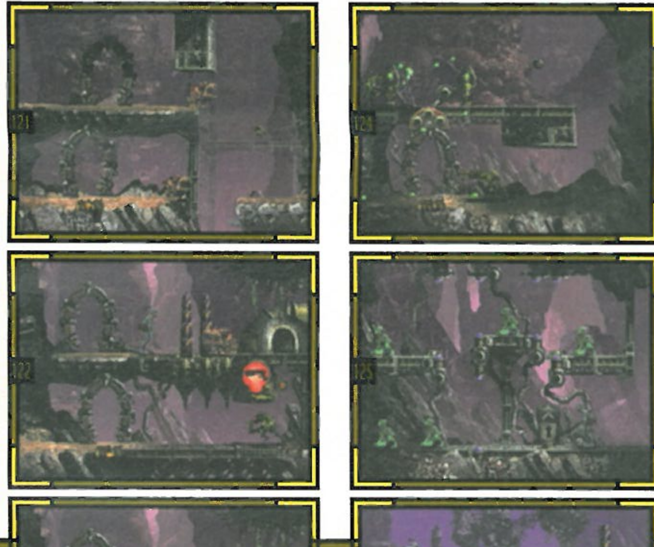






tratarán de hacerte formar parte de su dieta. Sigue agachado y salta al lado del Scrab para ir corriendo hacia el transportador de la izquierda (118). Luego corre hacia la derecha hasta que te metas en el pozo. Luego corre hacia el transportador de la derecha rodeado de Fleech. Este te llevará a otro en un segundo plano. Corre hacia la izquierda hasta un nuevo transportador que te llevará a un primer plano con un Fleech aguardando. Sigue avanzando y métete por el transportador que está a la izquierda del Scrab (119).

Saldrás en el derecho con el tiempo justo de huir hacia un precipicio que te trasladará a un pozo que te llevará a una plataforma con un Slog pesado (120). Salta sobre él, ve al siguiente transportador y salta a la plataforma inferior con cuidado de que los Slogs no te pillen y de que el Slig no te mate (121). Tras un transportador, llegarás a una pantalla con unos Slogs detrás de dos barreras (122). Posee al Slig antes de que las barreras desaparez-







can y liquida a cuanto Slog aparezca (123). Autodestruye al Slig y continúa hacia la derecha. Rompe la tumba, hazte invisible y continúa arriba a la derecha. Rompe las dos tumbas y baja al transportador (124). Rompe la tumba siguiente, evita a los Fleech y escapa. Al salir, ve hacia la izquierda y verás a 5 Mudokons rodeados de un haz de energía eléctrica. Rompe la tumba y sálvalos (125). Métete por el túnel y vuelve a Necrum. Anda hacia la derecha y métete por el pozo que te llevará a las tierras de los temibles y pelmazos Paramitas.

PARAMONIA

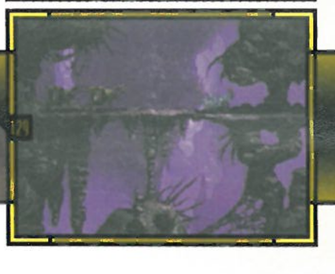
Ve hacia la derecha, y pulsa las piedras mano para conocer mejor a estos bichos. Después de unas cuantas pantallas en las que aprenderás a poseerlos y a tirar anillas y escalar con ellos (126), una vez que llegues al ascensor de cuerda, sigue

bajando hasta que llegues a una pantalla con una palanca y dos Paramitas, uno a cada lado. Púlsala antes de que te pillen para caer a la plataforma inferior (127). Baja con el ascensor, pulsa la palanca y salta hacia la plataforma de la de-

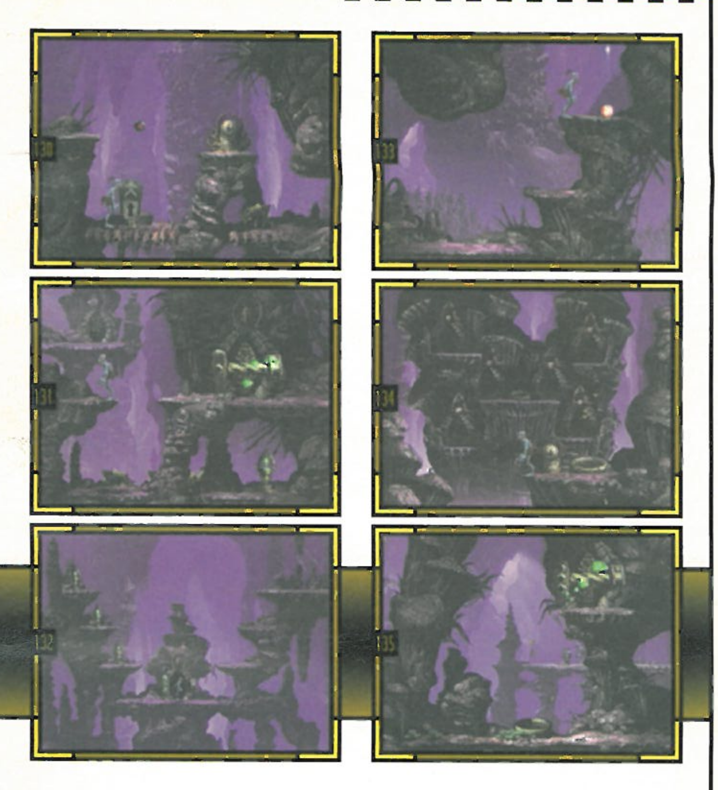






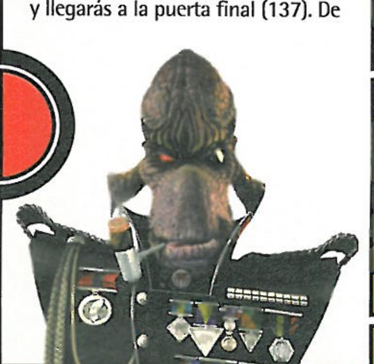


recha antes de que te pille el Paramita. Pulsa la siguiente palanca y, al caer, corre a la derecha hasta la siguiente plataforma antes de que te pillen los Paramitas. Sigue andando y entra en la puerta. Ve hacia la derecha, métete en el pozo y pasarás a un segundo plano. Agáchate y ve rodando a la derecha del todo. Métete en el pozo y pasarás a un primer plano. Ve hacia la izquierda. Posee a un Paramita (128) y tira de la anilla de la siguiente pantalla. Mata a todos los Fleech que puedas. Ve con Abe hacia la izquierda, posee al Paramita que caerá y mata a los Fleech. Si te lo matan, caerá otro, así hasta que elimines a todos. Métete por la puerta. Camina hacia la izquierda, métete por el agujero y en el pozo, y llegarás a un lugar con dos Paramitas. Corre antes de que te maten (129). Agáchate, y llegarás a una nueva puerta. Ve hacia la izquierda hasta que te encuentres un Paramita frente a ti. Ve despacio y sube por la plataforma. Sigue avanzando hacia



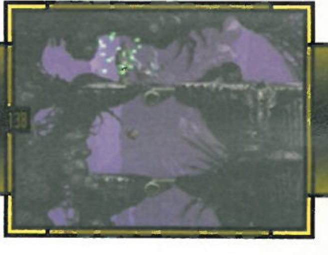
la izquierda y sube a la plataforma siguiente. Salta por encima del Paramita para caerle detrás y así no acorralarle (130). Rompe la tumba y continúa. Recibirás la invisibilidad. Utilízala para evitar a los dos siguientes Paramitas, y continúa avanzando y aprovecha tu invisibilidad para romper la siguiente tumba custodiada por tres Paramitas (131). Ya abierta la puerta, huye por ella. Encontrarás tres tumbas sin complicaciones. Rómpelas y métete por la puerta central (132). Ahora, según salgas, corre como un loco hacia la derecha, sube a la primera plataforma, activa el pasadizo de los pájaros y continúa por él (133). Ya estamos en el templo (134). Empezaremos por la puerta de arriba del todo a la izquierda. Entra, ve hacia la izquierda, pulsa la primera palanca, continúa por los pozos, activa la siguiente palanca y rompe la tumba (135). Ve hacia la derecha, posee al Paramita, vete a buscar al

otro Paramita, para acabar juntos con todos los Fleech. Uno de los dos Paramitas debe morir, no lo olvides. Sigue hacia la derecha (136), métete por el pozo y rompe todas las tumbas). Métete por el último pozo y llegarás a la puerta final (137). De









vuelta en el templo, iremos esta vez por la puerta de arriba a la derecha. Según salimos, nos topamos con una tumba. La rompemos y huimos de dos Paramitas. Nos metemos por un pozo que nos lleva a otra tumba. La rompemos (138) y volvemos a huir de otros Paramitas. Corriendo hacia la izquierda, llegaremos a la puerta de salida tras precipitarnos por un precipicio. Ahora entramos por la puerta del centro a la izquierda. Nos descolgamos por la izquierda y bajamos hasta precipitarnos a un pozo que nos deja al lado de una tumba. La rompemos y nos da el poder de la invisibilidad (139). Nos hacemos invisibles y subimos. Rompemos otra tumba y nos volvemos a hacer invisibles (140). Subimos evitando a los Paramitas, rompemos otra tumba y saltamos a un pozo que nos lleva a la puerta de salida. Ahora nos vamos por la puerta central de la derecha del templo. Vamos hacia la derecha, pulsamos la palanca y hacemos que los Fleech nos sigan. Rompemos la

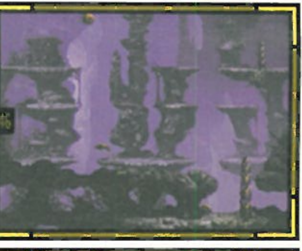


tumba y saltamos por la derecha. Esperamos a que nos sigan los Fleech para que, una vez que salten, correr hacia la izquierda y pulsar el resorte que los encierre (141). Subimos por el ascensor de cuerda (142) y cogemos un tomate de uno de los dos sacos mientras el Paramita se entretiene con otro. Seguimos subiendo y lanzamos dicho tomate para que los dos Paramitas se entretengan mientras huimos por la izquierda y así llegar a la puerta de salida. Volvemos al templo. Ahora le toca a la puerta de abajo a la izquierda. Entramos, rompemos la tumba y poseemos al Paramita de la derecha, hacemos que tire de la anilla y con él bajamos y vamos a la derecha a matar unos cuantos Fleech (da un gustazo...). Cuando lo maten, hacemos lo propio con el otro (143). Este matará a los que queden. Seguimos andando con él y hacemos que suba por la planta o lo que sea y tire de la anilla (144).

Bajamos y lo desposeemos a la derecha de Abe. Ahora Abe, con el ascensor, llega a la tumba y la rompe. Volvemos a poseer al Paramita que nos ha seguido, y hacemos que baje y que tire de una nueva anilla que nos subirá un ascensor. Ya con



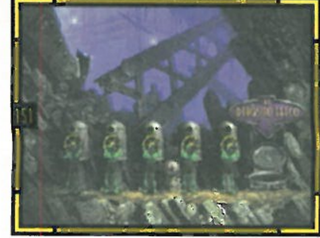






Abe vamos a este ascensor (145), y abajo a la derecha encontrará la última tumba que abrirá la puerta. Deshacemos el camino y retornamos por dicha puerta al templo. En la puerta de abajo a la izquierda, la última, bajamos por la izquierda y nos deslizamos rodando hacia la derecha. Subimos y pulsamos una palanca que hará caer en un segundo plano un Paramita. Lo poseemos y vamos con él hacia la izquierda sorteando obstáculos y tirando de las anillas que veamos (146). Cuando lleguemos al final, lo desposeemos y por abajo continuamos con Abe. Rompemos la tumba y continuamos hasta la puerta final (147). Ya en el templo, nos metemos por el pozo y nos descolgamos a la izquierda de la piedra-mano. Bajamos y nos introducimos por la puerta. En esta fase, la rapidez es básica y sólo al repetir una y otra vez conseguiremos finalizarla (148). No olvidéis agacharos siempre que podáis. Nada más salir corred hacia la puerta de la derecha (149).

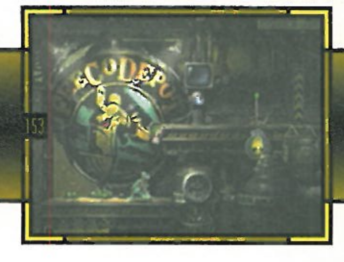












NECRUM

Ahora, con el poder de salvar a los Mudokons que han bebido esa especia de cerveza llamada Soulstorm Brew, podremos salvar a nuestros colegas que antes no pudimos tras dejar Necrum (150), y hacer que nos conduzcan a Feeco (151). Después de hacer que giren los volantes, no olvides volver a la pantalla anterior y conducirlos por el círculo de pájaros (152).

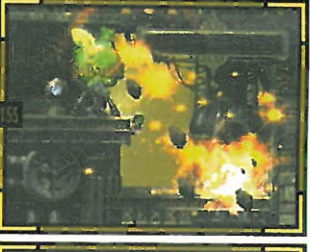
FEECO

Nada más entras a Feeco, agáchate y deslízate por el ventilador que tienes enfrente (153) y descubrirás una zona secreta. Salta a la parte oculta por la caja de madera central y, cuando estén dados la vuelta, ve rodando a la otra pantalla, donde encontrarás 3 Mudokons (154). Sálvalos y deshaz el camino con cuidado de que no te disparen. Ahora, ya arriba, pulsa en la televi-

sión para oir las noticias de Magoo y que se elimine la barrera. No tires de la palanca. En la siguiente pantalla bébete una birra, tírate un cuesco, poséelo y dirígelo hacia la bomba (155). Métete por la puerta y tómate una birra. Tírate más cuescos, poséelos y destruye las bombas de la siguiente pantalla. Cuando acabes, no olvides ir con un pedete en la recámara. Como puedes viajar con los cuescos, posee uno y dirígelo hacia la siguiente pantalla y hazlo explotar. Matarás a 4 Sligs pesados (156). Después de hacerlo, saldremos por la puerta al Terminal 2. Nos tomamos una birra, y damos a la palanca para bajar (157). Antes de bajar de pantalla, nos tiraremos un cuesco y lo poseeremos para liquidar al Slig de la pantalla inferior. Procuraremos detonarlo cerca del ojo rojo para eliminar dos pájaros de un tiro. Luego bajamos con Abe y poseemos al Slig del piso de abajo (158), y por la parte derecha bajamos a toda pastilla y corremos a la derecha saltando las minas para que no nos pillen los Sligs voladores. Al final saltaremos a una plataforma y huiremos. Ahora tiramos de la palanca (159) para abrir la barrera y volver a por una birra. Ahora poseemos un cuesco, destrozamos las minas y escapamos.
















FEECO SALA PRINCIPAL

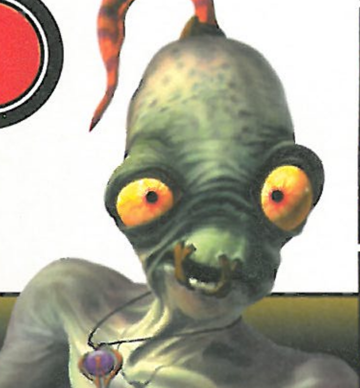
Entramos y vemos el mapa, para saber lo que tenemos que hacer (160). Seguimos a la derecha y nos tomamos una birra, nos tiramos un cuesco para romper el ojo rojo. Otra birra, otro cuesco, lo poseemos y nos vamos de viaje con él. Para empezar, vamos abajo y nos cargamos al robot-lata (161). No vale de nada de momento, pero mola. Otra birra, otro cuesco, y lo poseemos para romper las bombas de la izquierda. Otra birra (hics) otro cuesco y subimos con él todo lo que podamos hasta matar al Slig de arriba a la derecha (162). Subimos y nos dirigimos a la puerta donde pone acceso «sólo para empleados» (163).

BARRACONES SLIG

Apareceremos en un segundo plano (164). Vamos agachados hacia la izquierda y pulsamos la palanca. Sa-

limos y nos metemos donde pone «Barracones Slig». Aprovechamos las sombras y vamos hacia la izquierda y nos metemos por la puerta. Salimos y vamos hacia la izquierda. Nos descolgamos hacia abajo (165), bajamos por el ascensor de cuerda y









nos metemos por el pozo. Salimos en segundo plano, vamos hacia la izquierda y nos metemos por la puerta. Seguimos por otra puerta y llegamos a una tumba (166), la rompemos y nos da la invisibilidad. No olvides pulsar la palanca. Nos metemos por el pozo. Ahora nos hacemos invisibles y continuamos hacia la izquierda, a «toda leche», por la plataforma superior. A la izquierda del todo volveremos a recibir la invisibilidad. Seguimos hacia arriba escalando hasta llegar a una palanca, que accionaremos y saldrá un Slig, lo poseemos y vamos a la llave de voz de la derecha con él (167). Escucha la secuencia de voces y repítela para que se abra la puerta. Usa los transportadores con el Slig y mata a los guardianes que te encontrarás (168). Sigue a la derecha y baja por el ascensor para abrir la siguiente llave de voz y luego suicídate. Si te matan al Slig no te preocupes, cada vez que Abe tire de la palanca saldrá uno nuevo. Ahora con Abe, ve hacia la puerta

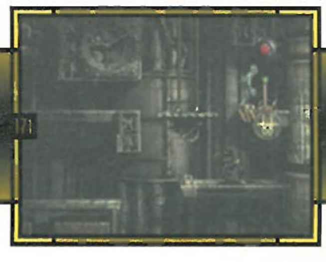








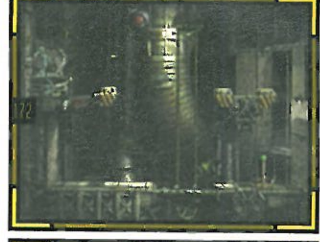




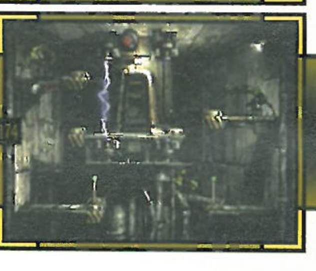
que ha abierto el Slig tirando de la palanca para que vuelva el ascensor, y vamos al Bloque 0. Salimos y pillamos un cercanías Renfe que nos trasladará a un lugar custodiado por tres Sligs con buena puntería. Rodando nos vamos a la sombra de la izquierda (169), continuamos por la puerta de la plataforma superior y ahora a la derecha donde un Slig nos aguarda con cara de THE PUNISHER, es decir, con cara de pocos amigos. Cuando desaparezca de la pantalla vamos a toda leche, tiramos de la palanca y corriendo nos subimos a la plataforma superior, ya sin protección eléctrica (170). Vamos rodando y nos quedamos colgados en la siguiente pantalla. Cuando el Slig se despiste subimos a la palanca de arriba a la derecha que hará aparecer un ascensor (171). Subimos por él y vamos a «toda leche» a la derecha de la pantalla para activar la siguiente palanca cuando el Slig mire hacia

Calcuta. La pulsamos y subimos arriba, ya que el Slig caerá. De nuevo corriendo nos subimos en la plataforma de la izquierda para meternos por el pozo (172). Esperamos que el Slig volador se vaya a por un café y vamos subiendo por la derecha. Cuando estemos protegidos, poseemos al Slig volador y vamos arriba a cargarnos a los Sligs pesados que nos aguardan en los dos pisos superiores. Si nos lo matan da igual, volverá a salir otro (173). Podremos matar a todos menos a los dos que están arriba del todo. Sin desposeer este Slig volador, tiraremos con él de las dos palancas de la pantalla superior (174) y mataremos al que cae. Luego al de la derecha, lo desposeemos y ya subimos con Abe para escapar por la puerta. Salimos a una pantalla llena de Sligs (175). Aprovechando cuando no miren y utilizando las sombras, iremos hacia la izquierda y llegaremos a una curiosa máquina (176). Pulsamos el botón y caerá una bomba. Sigilosamente la recogemos y la arrojamos para eliminar a los guardianes. Luego nos subimos a la plataforma y empezamos a lanzar bombas hacia la otra pantalla hasta que veamos que hemos matado a otro. Volvemos a la pantalla anterior, y con un certero lanzamiento




172

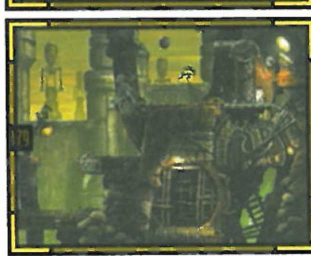

173


174













nos cargamos al último Slig que custodia la puerta. Y salimos, pero antes nos guardamos una bomba, que luego hará falta. Entramos en un lugar con un Slig y dos Mudokons currantes. Poseemos al Slig (177) y bajamos por el ascensor con él, tiramos de la palanca, lo destruimos y vamos abajo a rescatar a los Mudokons. Llévate a dos arriba y haz que giren las ruedas, y luego baja a todos abajo y rescátalos (178). Sal por la puerta.

Llegamos a un lugar con cuatro pozos y una mano-tele para ver el noticiario de Magoo. Entramos por el Bloque número 1.

Pillamos el ascensor de cuerda y subimos. Nos ocultamos tras las columnas para que no nos disparen los Sligs (179). Seguimos avanzando un par de pantallas hacia la izquierda. Veremos a unos cuantos Mudokons currando, pero seguiremos hasta encontrar un gran ojo rojo (180). Subimos a la plataforma

central y destruimos el ojo con la bomba que nos guardamos hace tiempo. Si no la hemos guardado, hay que pillarla un par de pantallas antes. Después de cargarnos el ojo, poseemos a los Sligs y nos los cargamos y salvamos a los dos Mudo-

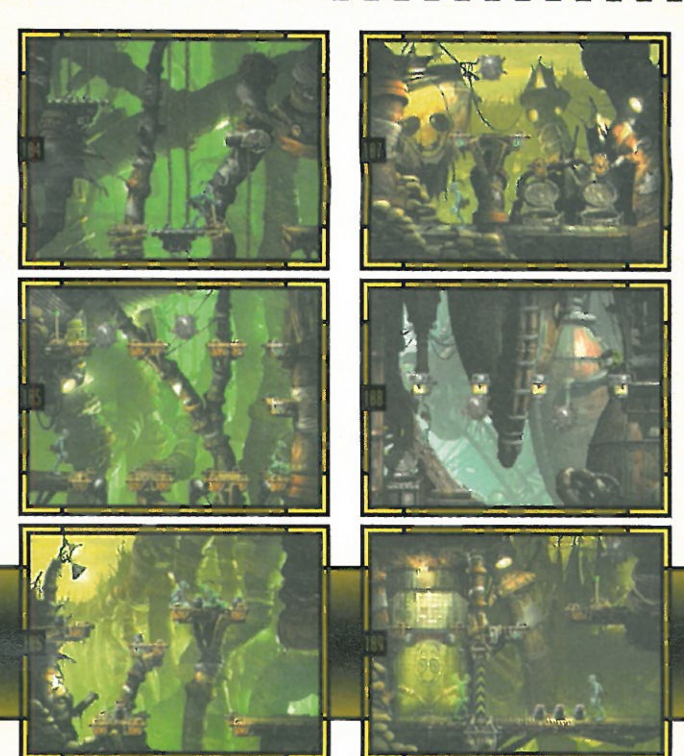








kons. Vamos a por el de la siguiente pantalla, le decimos que nos siga y le salvamos. Seguimos hacia la izquierda y tomamos el ascensor de cuerda (181). Subimos a la plataforma, tiramos de la palanca y despertamos a los 3 Mudokon de su estado. Les decimos que nos sigan por el ascensor y les llevamos a la otra pantalla para salvarlos. Volvemos y escapamos de este bloque a la pantalla de los pozos. Ahora vamos al Bloque 2 (182). Entramos y saltamos con cuidado de no contactar con la mina (183), y nos agachamos por el tunelillo. Repetimos la operación en la siguiente pantalla hasta llegar al ascensor de cuerda. Bajamos. Vamos de ascensor en ascensor bajando y tiramos de la palanca para que venga otro (184). Pero antes de tomarlo, a la derecha encontraremos un Mudokon (185). Vamos subiendo esquivando las minas y tiramos de la palanca. Bajamos y nos traemos al Mudokon al ascensor. Tiramos de la palanca en la siguiente pantalla para que ven-



ga el ascensor y salvamos al Mudokon. Seguimos bajando en el ascensor. Luego vamos a la izquierda. Encontramos a un Mudokon rodeado de minas (186). Desactivamos todas una a una y le salvamos por donde salvamos al anterior. Seguimos hacia la izquierda y entramos por la puerta. Ahora a la derecha y saltamos a la plataforma corriendo sin que nos pille la mina y el Slig. Subimos y oiremos cómo el Slig ha destruído la bomba con su pellejo.

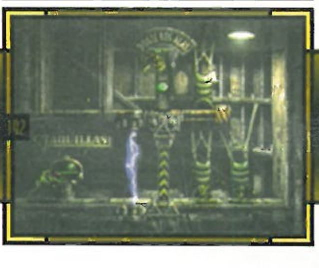
Bajamos y vemos otro Slig, lo poseemos y lo autodestruimos. Bajamos y rodamos a la derecha. Descubrimos una nueva zona secreta (187). Nos metemos por el tubo más lejano sorteando la mina, y aparecemos colgados en una pantalla con un Slig y dos minas (188). Esperamos a que el Slig destroce una de ellas. Seguimos a la derecha y salvamos a dos Mudokons. Entramos por el pozo. Volvemos a la pantalla anterior y retrocedemos para subir. Una

vez arriba nos deslizamos rodando, y llegamos a una pantalla con una mina, tres bombas y dos Mudokon (189). Las desactivamos, subimos y activamos la palanca, liberamos a los Mudokons y les damos un sopapo. Hacemos que nos sigan has-



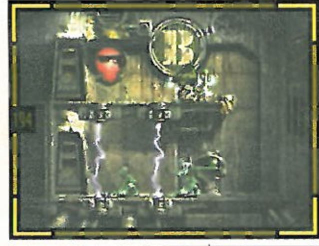
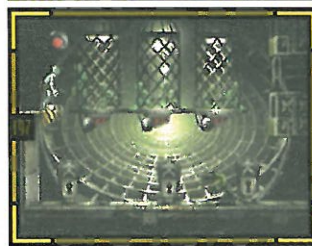


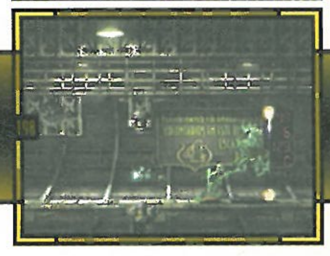




ta el ascensor. Subimos con ellos evitando los disparos de los Sligs y las minas. Cambiamos de ascensor. Subimos y los rescatamos junto al que nos espera junto a los pájaros (190). Recibiremos un poder que utilizaremos en la siguiente pantalla para liberarnos de todas las minas. Accionamos la llave y nos metemos por la puerta camino del Bloque 3. Vamos hacia la derecha, despertamos a los Sligs en calzoncillos y poseemos rápidamente al Slig de la plataforma superior. Con éste matamos a los Sligs que han ido a ponerse los pantalones (191). Seguimos con el Slig hacia la derecha, activamos la llave de voz y matamos a los Sligs en calzoncillos (192). Volvemos con Abe y activamos la llave A. Vamos hacia la derecha y poseemos al Slig volador de la llave de voz, y con él vamos hacia arriba matando al otro Slig volador. Subimos y abrimos la llave de voz. Bajamos y con el Slig subimos por donde salimos a la fase. Con el Slig volador matamos a los otros Slig

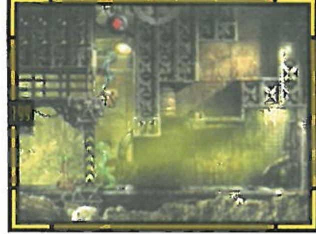




(193). Lo autodestruimos con Abe y subimos para accionar la llave de la sala B. Bajamos y nos dirigimos por donde salimos, hacia arriba, a la sala A. Entramos en ella, poseemos al Slig, lo destruimos y salvamos a los Mudokons. Damos a la palanca y salimos. Entramos por la sala B y hacemos lo propio. Tiramos de la palanca, bajamos, poseemos al Slig (194), activamos la llave de voz, lo destruimos y salvamos a nuestros colegas. Salimos. Subimos arriba, y cuando el Slig cambie de pantalla, vamos a la izquierda. Cogemos una bomba con cuidado andando de puntillas y la tiramos hacia el guardia y el ojo (195). Poseemos a los dos guardias de abajo y, con el último, activamos la palanca. Lo destruimos y con Abe giramos la llave. Vamos a la derecha, y con una bomba nos cargamos al otro guardián. Volvemos a por otra bomba y destruimos al ojo de la derecha, poseemos a los Sligs en «gayumbos» y

los eliminamos no sin antes quitar las barreras. Si queda alguno vivo, esperamos a que no estén en pantalla para activar la llave D, y volvemos atrás para activar la llave C y coger una bomba para eliminar a los guardianes vivos. Volvemos a





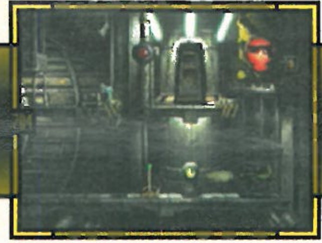
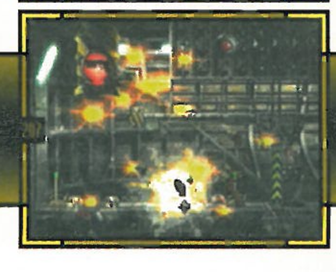




por otra bomba para más tarde. Bajamos y entramos por la sala C y D y repetimos lo mismo que en las otras dos salas, con alguna pequeña variación. Salimos por arriba al Bloque 4. Salimos y subimos al transportador, que accionaremos cuando el Slig de la parte de abajo no esté en pantalla (196). Subiremos cuando los otros dos Sligs estén mirando a Pernambuco. Un poco «chungo», pero posible. Vamos rodando hacia la izquierda y veremos a un montón de colegas (197). Rompemos los candados, nos hacemos invisibles y vamos hacia la derecha. Con la palanca desintegramos a los guardianes. Volvemos a por los Mudokons y los rescatamos (198). Salimos hacia la izquierda por la puerta. Ahora hacia la izquierda de nuevo. Bajamos corriendo, activamos la palanca y nos tiramos por la trampilla. Bajamos y vemos a dos Mudokons gaseados, los ignoramos de momento (199). Seguimos hacia la izquierda del todo ignorando cualquier palanca hasta llegar al fi-





nal, donde tiraremos de la palanca y nos meteremos por el pozo (200). Poseemos al Slig volador y vamos tirando de palancas con él y matando a otros Sligs voladores. Ahora con Abe, rescatamos a todos los Mudokons. Al lado del último círculo de pájaros, id hacia abajo justo debajo de donde salisteis después de ir rodando (201). Hay un secreto (202). Meteros por el círculo de pájaros. Salís a un lugar lleno de minas y un Slig volador. Poseedlo y tirad de la palanca. Ahora id con el evitando bombas hasta llegar a los dos Mudokons y la palanca. Tirad de ella (203) y eliminaréis las barreras eléctricas. Ahora con el Slig detonamos las minas que se interponen en el camino de Abe a sus colegas. Vamos con Abe y los rescatamos. Salimos por donde hemos venido y nos vamos por la puerta.
Ya activada la puerta central, vamos a por el general Dripik. Entramos y tiramos de la palanca y corriendo

subimos para que no nos pille el guardián (204). Escalamos hacia arriba. Vamos corriendo hacia la derecha, damos a la palanca y nos metemos por el pozo. Cuando el guardián no mire, nos vamos a la derecha a la zona de sombras, por

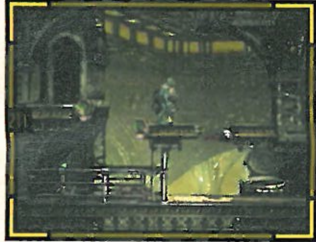








arriba. Repetimos operación en la siguiente pantalla. Seguimos hacia la derecha y, cuando el guardián desaparezca, saltamos las bombas para activar la palanca (205). Una vez activada nos vamos arriba. Evitamos que nos detecten los sensores y activamos la palanca. Nos metemos por el tubo de la derecha, activamos la palanca, y poseemos a Dripik (206). Ya con Dripik, activamos la llave de voz y nos transportamos. Vamos bajando hasta llegar a la zona llena de bombas. Gritamos ayuda para que caigan Sligs y les decimos que vengan para que las vayan destrozando (207). Bajamos con ayuda de un Slig y activamos el teléfono de seguridad para abrir las puertas principales (208, 209). Con Abe y nos escapamos por la puerta de abajo. Entraremos en una sala con ocho Mudokons encerrados. Desactivamos la electricidad, los salvamos a todos juntitos y salimos por fin de los barracones para dirigirnos a la sala principal y de ahí hacia Bonewerkz.








BONEWERKZ

De vuelta a la sala principal, nos vamos a Bonewerkz (210), no sin antes haber cogido un poco de comida del saco. Entramos y les tiramos a los pequeños Slog un poco de «papeo». Mientras se atiborran, tiramos de la palanca (211) y nos vamos corriendo antes de que se cierre la trampilla. No os metáis por el pozo. En la siguiente pantalla, tirad otro pedazo para que el Slog pise la llave que abre la puerta, y escapad (212) hacia el Terminal 4.
Ve hacia la derecha, sube a la plataforma y salta sobre las minas hacia la derecha (213). Sigue corriendo y saltando minas. Cuélate por la tinaja de casi al principio de la fase, cuando saltabas minas (214) y descubrirás un nuevo secreto (215). Utilizando las palancas consigue encerrar al Slog a la izquierda después de llamar al Mudokon para que no se quede con el (216). Sálvalo.

Ve hacia el ascensor, pero antes ocúltate tras los tablones. Baja por el ascensor, sube por el otro y coge más comida (217). Baja por el mismo ascensor. Ve hacia la izquierda, tira un poco de comida al Slog y cruza. Haz lo mismo con los si-



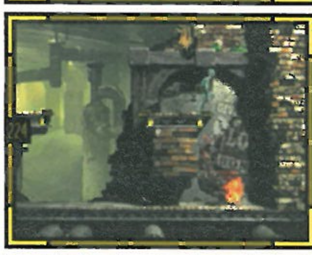






guientes Slog. Sigue hacia la izquierda y sube. Ahora a la derecha y toma el ascensor de cuerda (218). Llama a los dos Mudokons y tira de las palancas. Baja con ellos por el ascensor y deshaz lo andado. Déjalos en el ascensor. Baja hasta donde estaban los perros. Ya abajo con los Slogs, tira de la palanca después de haberles tirado comida. Sube donde están los Mudokons y ponles en el ascensor de la derecha (219). Baja y sálvalos. Recibirás poder que no te vale para nada. Sal de este terminal por la puerta de arriba y pilla el cercanías. Salta a la derecha y activa la palanca para que venga el ascensor. Tómalo y baja. Evita las cajas y la mina y continúa por la derecha (220). Súbete en la plataforma de la siguiente pantalla, activa el ascensor y, cuando el Slig se de la vuelta, baja con él. Métete en la Sección 1. Espera a que los guardias se vayan y llama al Mudokon para que baje. Iros los dos a la izquierda de la pantalla y activad las palancas simultáneamente para





electrocutar a los Sligs (221). Vuelve a dar a las palancas. Ve arriba para tirar de la otra palanca. Vete a la izquierda, donde las sombras, y sube. Descubrirás otro secreto (222). Vete de transportador en transportador, posee a los Sligs y, a la izquierda, mata desde un segundo plano al otro Slig que los custodia (223). Salva a los Mudokons. Vuelve donde estabas antes, baja, vuelve a tirar de las palancas y salva al Mudokon. Ahora dirígete a la derecha. Ve corriendo para que no te pille el Slog y súbete a la plataforma y quédate a la derecha de ésta para que le caiga una caja (224). Vuelve y tira de la palanca. Ahora baja y vete hacia la derecha, justo donde la caja mató al Slog. Rodando a la derecha descubrirás una zona secreta (225). Salta a la derecha, activa la palanca y salva a los Mudokons. Vuelve atrás con cuidado de las cajas. Sube por el ascensor y sal a la Sección 2. Teletranspórtate y

vete caminando sigilosamente cuando el Slig esté en la otra pantalla (226). Ocúltate tras las vigas y ve hacia la puerta y sal por ella. Ve sigilosamente para que no se despierte el guardián de la derecha, salta las minas sin que te importen









los sensores. Sigilosamente métete en el barril, mata los Sligs y destruye las bombas (227). Sube y sal por la puerta. Salimos y vamos a la derecha. Subimos por la plataforma al ver las tres barreras eléctricas. Vamos a la izquierda, hacia la puerta sombría. Seguimos y poseemos a un Slig. Nos teletransportamos con él (228) y matamos a sus colegas. Seguimos con él hacia la derecha y pulsamos tres palancas para desactivar las barreras. Ignora las puertas y sólo vete a la que protegían las bandas eléctricas. Sal y métete en la puerta cuando el Slig volador no esté (229). Da saltos sin carrerilla para evitar las bombas y continúa hacia la derecha saltando bombas con saltitos. Métete por la puerta. Vete rodando a la izquierda y tira de la palanca (230). Sube, pisa la trampilla y ve corriendo a la derecha saltando el agujero para que los Slogs caigan. Ahora ve hacia la derecha y entra por la puerta. Luego por el pozo. Sales en segundo plano (231). Activa todas las palancas y





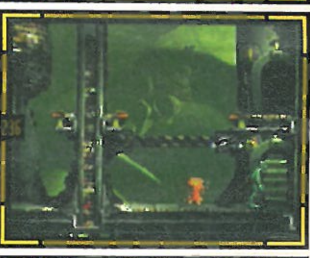


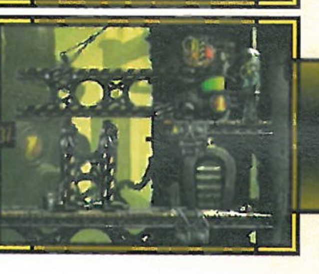

por abajo ve a la derecha. Sube y pulsa la palanca (231) y coge comida. Haz que te siga el Mudokon a la parte de abajo con cuidado con las rocas. Que espere ahí. Ahora ve por arriba y pulsa la palanca de la pantalla siguiente. Haz que te sigan los Mudokons (233). Déjalos abajo y vuelve para hacer explotar las minas con la comida. Como sólo te dan una piedra, tendrás que ir a por piedras varias veces, así que lo mejor es que te arriesgues y pases con los dos bajo la lluvia de pedruscones y los reúnas. Luego vete por la derecha, baja y sube por el ascensor de la izquierda. Baja con todos y sálvalos. no sin antes traerte a los que están en la pantalla de abajo (234). Ahora ve a la derecha. Utiliza el poder que acabas de recibir para eliminar las minas. Sigue a la derecha y salva a los Mudokons. Sube, baja y métete por la puerta. Ve a la derecha y métete por la puerta. Otra vez a la derecha y su-

be hasta la piedra-mano (235). Baja otra vez y abajo camina a la derecha y sube (236). Métete por la puerta 1. Sal y corre hacia la derecha sin que te pillen los Slogs. Sube a la plataforma y los Slogs moriran en el rodillo. Sigue a la dere-

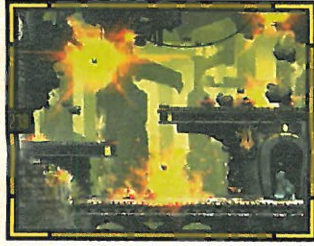


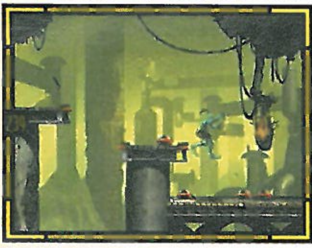
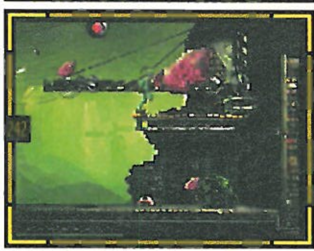
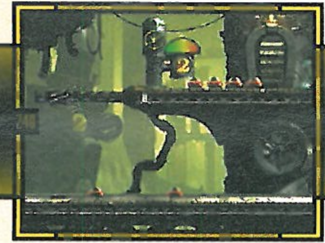
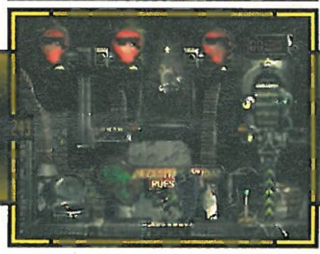






cha y gira la llave (237). Métete por la puerta de abajo y sube. Ahora la puerta 2. Coge la comida y destroza las minas (238). Ve a la pantalla derecha, evita las cajas y salta las minas (239). Coge las piedras y, nada más asomarte, tira un par de piedras con parábola (con el mando hacia atrás). Sigue hacia la derecha. Ve rompiendo minas, sube y ve hacia la izquierda (240). Rompe las minas y gira la llave. Sal y sube. Métete en la siguiente puerta. No despiertes a los Slogs y súbete a la plataforma de la siguiente pantalla. Gira la llave 3. Baja y tira comida al Slog. Sube. Evita las cajas. Sube y métete por la puerta. Gira la llave 4 y sal (241). Baja y métete por la puerta 5. Ve a la derecha, gira un poco la llave y vuelve y métete por el tubo. Evita a los perros corriendo, y métete por la puerta. Sortea a los rodillos. Métete por la puerta. Ahora corre evitando a los Slogs. Sube a la plataforma, vuelve a bajar y súbete a la última (242). Métete por el pozo. Posee al Glukkon.



Haz que un Slig mate a otro (243). Haz que el Slig suba, mate al Slog y con el Glukkon activa la llave de voz (244). Ahora haz que el Slig quite la barrera y mate a los perros. Toma rápidamente el ascensor (245). Es «chungo» pero posible, de verdad. Ahora haz que tu Slig tire de la palanca desde la izquierda y luego dispare a los Slogs. Que no te aplaste el rodillo. Haz lo mismo abajo y toma el ascensor. Repite abajo y vete al teléfono de seguridad, actívalo (246) y haz que se abran las puertas principales. Métete por la puerta con Abe, evita los rodillos y sal por la derecha. Activa la palanca para matar a los Slogs y continúa por la derecha. Evita los rodillos y métete por el tubo para escapar. Entrarás en una sala donde salvar a unos cuantos Mudokons (247). Tira de la palanca. Vuelve y métete por la puerta. De vuelta en la sala principal, nos vamos todo chulos hacia el temible cuartel general.

CUARTEL GENERAL

Entramos y subimos evitando al Slig volador. Vamos a la puerta, tiramos de la palanca (248). Seguimos hacia la derecha un par de pantallas hasta llegar a la sala de Recogida de







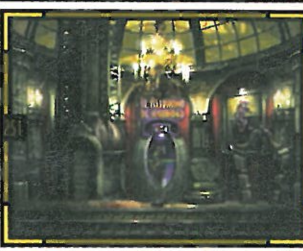


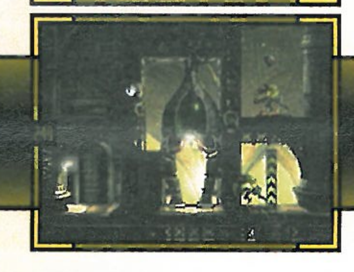
Equipaje. Tiramos de la palanca. Volvemos atrás, rompemos la tumba, bajamos y salimos por la derecha a toda velocidad, por el pozo. Salimos a una sala con dos Sligs (249). Aprovechamos las sombras y pulsamos la palanca de la derecha. Bajamos y nos vamos rodando a la derecha (250). Seguimos la misma táctica y pulsamos la palanca para encerrar a los Sligs. Seguimos y poseemos al vicepresidente Aslik. Utilizamos la llave de voz, llamamos a un Slig y activamos la palanca, procurando dejar a los menos Sligs posibles vivos. Seguimos y activamos la siguiente llave de voz. Vamos al teléfono de seguridad (251) y lo activamos. Ahora con Abe deshacemos los pasos y salimos por la puerta de la izquierda, entramos en la sala del teléfono y nos metemos por el pozo. Salimos, vamos a la izquierda y salvamos a unos cuantos Mudokons. Salimos y nos dirigimos a la destilería, donde nos enfrentaremos a una multitud de problemas, como los robots-lata (252).

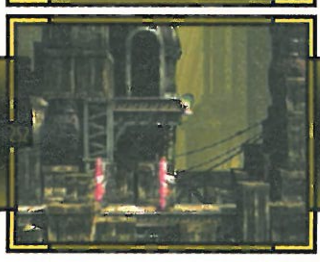












Y AHORA, QUE

Debido a la minuciosidad de esta guía, nos hemos quedado sin espacio para explicaros la última fase. De momento tenéis de sobra para entreteneros durante un montón de tiempo, ya que aunque al leerlo parezca fácil, hay lugares que os costará sudores seguir al pie de la letra. Así que os dejamos uno o dos meses de tiempo para que lleguéis a la destilería, la fase final, que os explicaremos como es debido. Para que os hagáis una idea, este último nivel es prácticamente tan complicado como todo lo anterior del juego, así que preparaos para sufrir. Eso sí, tened presente que dependiendo de cuántos Mudokons salvéis, el final será diferente, así que procurad no dejar a ninguno en el camino. Por lo tanto, os emplazamos a una próxima edición de este libro de trucos en la que concluiremos esta gigantesca «Abentura».

F-ZERO X

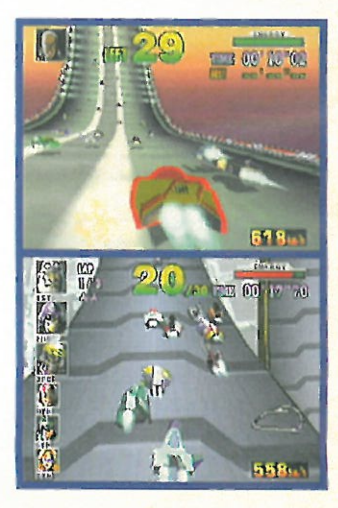
NINTENDO 64

NAVES, CIRCUITOS Y MODOS

Dada la dificultad que entraña el juego, obtener algunos de los extras que permanecen ocultos al principio puede convertirse en una tarea digna de un titán, y llevar al traste las ilusiones de victoria de más de uno. Seguramente será una opción mucho más sencilla utilizar el truco que te ofrecemos a continuación. Tan sólo tienes que introducir esta sencilla combinación de botones en la pantalla de selección de modo de juego: L, Z, R, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA y START. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido para confirmarlo, y podrás comprobar que se han abierto todas las modalidades, que puedes escoger cualquier vehículo y que además es posible correr en todos los circuitos del juego. Como curiosidad, indicar para aquellos que aún no lo hayan descubierto que es posible cambiar el color de los coches con R durante la pantalla donde lo calibras, y pulsando los botones C el vehículo rotará en todas las direcciones. Si además quieres disminuir el tamaño de tu carrocería, en la pantalla de selección de naves, mientras mantienes apretado L y R, pulsa C-IZQUIERDA y C-ABAJO. Hasta aquí todo ha sido bastante sencillo, pero todavía hay más sorpresas para aquellos que tengan ganas de trabajarse el juego a fondo. Por ejemplo, cuando consigues terminar el juego con una dificultad Expert, además de ver los créditos serás recompensado con una nueva pantalla de presentación y una melodía diferente para la intro.








Nintendo
F-ZERO X
取扱説明書
BIG FANG
BODY B
D
A

RIVAL SCHOOLS

PLAYSTATION

LUCHADORES Y MINI-JUEGOS

Debido a las diferencias entre la versión japonesa y la europea, ciertos elementos de la entrega original han sido incluidos como secretos en la edición PAL. Por ejemplo, para compensar la falta del modo edición de luchador se han añadido 24 personajes ocultos. Cada uno de ellos cuenta con diferentes combinaciones de golpes e incluso algunos poseen movimientos propios que no se encuentran en el juego normal. Cada vez que termines el juego en 1 Player Game, sacarás a la luz uno de estos personajes, por lo que tendrás que terminártelo 24 veces para conseguirlos a todos. Una de las sorpresas más gratas de RIVAL SCHOOLS es que hay cuatro minijuegos escondidos. Para acceder a Target Mode, bastará con terminar el modo 1 Player Game con cualquier luchador. Para Home Run Mode, deberás hacer lo mismo pero en el nivel más alto de dificultad con Shoma. Si repites la misma operación con Natsu entrarás en Service Mode. Y con Roberto encontrarás el Shoot-out Mode. Finalmente, acabando el juego en 1 Player Mode en el nivel de dificultad más alto con Kyoko, serás recompensado con una nueva opción en el menú Extra. Se trata de la oficina de Kyoko, que no dudará en darte un relajante masaje con Dual Shock incluido.





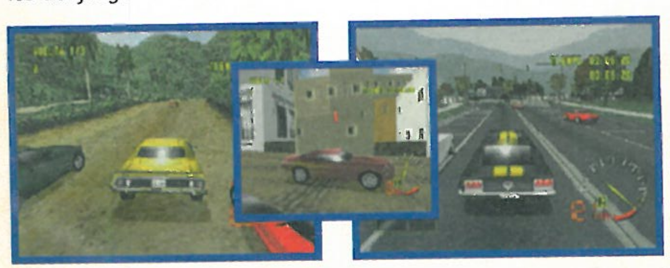
TEST DRIVE 5

PLAYSTATION

TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS



La última entrega de TEST DRIVE viene cargada de novedades y, cómo no, de interesantes trucos para ayudar a los más torpes al volante. Para poder introducir los códigos que te damos a continuación tendrás que conseguir un tiempo récord. Entonces, utiliza cualquiera como si fuera tu nombre y obtendrás su ventaja correspondiente. Con RONE podrás acceder a todos los vehículos del juego. MTHREE tendrá el mismo efecto pero abriendo los circuitos. Para entrar en todos los modos de juego utiliza como nombre VRSIX. Si únicamente quieres acceder a la modalidad Super arcade Mode, introduce SPURT. Con la contraseña NOLIFE conseguirás descubrir 3 nuevos vehículos. Finalmente, para disfrutar contemplando el vídeo de Fear Factory, uno de los grupos de la banda sonora, bastará con poner como nombre AUXYRAY.

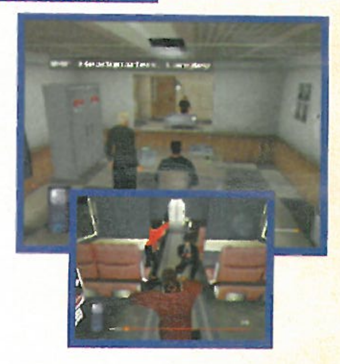


MISSION: IMPOSSIBLE

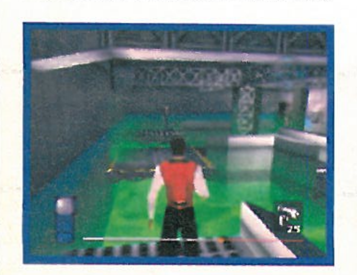
NINTENDO 64

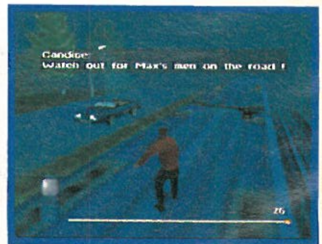
TRUCOS VERSION EUROPEA

El mes pasado os ofrecimos los trucos para la versión NTSC del juego. Para subsanar este pequeño desliz, y ante las numerosas llamadas recibidas, aquí tenéis los correspondientes a la europea. Todas las combinaciones han de introducirse en la pantalla donde eliges la submisión, tanto en Possible como en Impossible. Para obtener tres pistolas pulsa R, L, C-ABAJO, C-ARRIBA, R. Si quieres la pistola silenciadora ejecuta R, L, C-DERECHA, C-IZQUIERDA, C-ABAJO. La Uzi estará en tu poder con C-DERECHA, C-IZQUIERDA, C-ABAJO, C-DERECHA, R. Para obtener el lanza-bengalas pulsa R, L, C-DERECHA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA. Con C-ARRIBA, C-ABAJO, Z, C-DERECHA, L, Ethan se pondrá unos guantes de boxeo. Vayamos ahora al apartado cómico de los secretos. Para que los pies sean grandes, pulsa C-ABAJO, Z, C-DERECHA, C-IZQUERDA, R. Lo mismo pero para las cabezas: C-ABAJO, C-ARRIBA, L, C-IZQUIERDA, R. Para



que sean aún más grandes, C-ABAJO, L, L, C-ARRIBA, C-DERECHA. También es posible convertir a los personajes en muñecotes con Z, C-ABAJO, Z, C-ARRIBA, L. Para convertirlos en enanos, R, C-ABAJO, Z, R, C-ABAJO. En enanos grandes, C-ABAJO, R, L, Z, C-ARRIBA. El juego puede aumentar su velocidad con C-IZQUIERDA, Z, C-ARRIBA, Z, C-ABAJO. Por último, los dos trucos más útiles. Con R, C-ABAJO, Z, C-ABAJO, R tendrás vida infinita. Y con C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, Z, L, Z conseguirás munición ilimitada.







EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA